Коллекция монстров — легионы нежити

Проповеди человеческих и гномьих богов провозглашают, что Смерть есть конец всего. Говорят, что как только нить судьбы обрезана и человек делает свой последний вздох, всё, что ждёт после — это свет, песни и белые крылья ангелов. Не так. Не для всех. Некоторых после того, как жизнь выпускает их из своих объятий, железной хваткой сжимает иная, тёмная сила.

Чёрная магия поднимает мертвецов из могил, возвращая им подобие жизни, полное голода и ненависти. Чародейство и ведьмовство даруют древним властителям заклинаний дар вечной жизни в обличье лича. В тёмных углах Подземелий действуют мрачные чары. В этой коллекции ты найдёшь порождения магии Смерти.

Чёрная рука

Качества: одиночка, карликовая, волшебная, разумная, пугающая

Особые качества: нематериальная

Оружие: ледяное касание (к8, тесный, игнорирует броню); 10 ОЗ; броня 0

Инстинкт: ужасать таинственностью

Порождение самых мрачных зловещих кошмаров детей, Чёрная Рука приходит по ночам, чтобы заставить исчезнуть без следа отважных пионеров.

- Начертать зловещие символы на стенах
- Схватить железной хваткой
- Утащить в неизвестность

Баньши

Качества: одиночка, волшебная, разумная

Особые качества: нематериальность

Крик (урон к10, ближний); 16 ОЗ; броня 0

Инстинкт: добиться отмщения

Если после встречи с баньши ты лишишься всего лишь слуха — доживай оставшуюся жизнь в тишине и считай, что тебе повезло. На первый взгляд баньши похожа на призрака или странствующего духа, но в гневе раскрывает свою смертельно опасную способность к звуковым атакам. И баньши легко разгневать. Жертва предательства (часто предательства любимого), баньши проявляет своё неудовольствие рёвом или криком, парализующим плоть и оглушающим чувства. Говорят, что если ты поможешь ей отомстить, она дарует великую награду. Стоит ли искать благосклонность когда-то отвергнутого духа — другой вопрос.

- Заглушить все звуки непрекращающимся криком
- Испустить клич, дробящий кости
- Исчезнуть в тумане

Вампир

Качества: группа, скрытный, организованный, разумный
Особые качества: изменяемая форма, древний разум
Свойства: Сверхъестественная сила (к8+5 урон, ближний, мощный, пробивание 1); 10 ОЗ; броня 2
Инстинкт: манипулировать

Мы боимся их, потому что они влекут нас. Они так похожи на тех, кем мы желаем быть: прекрасных, страстных и могущественных. Их же манит к нам то, чем они не могут обладать: теплота, доброта и жизнь. Эти истязаемые души могут в лучшем случае надеяться лишь на то, что их зловещее проклятье перейдёт дальше. Каждый раз, когда они питаются, они рискуют передать своё страдание другому, и в каждом из них живёт искажённое семя его творца. Вампиры порождают вампиров. Страдание пораждает страдание. Не поддавайся их искушению, или ты обретёшь их дар — корону теней и оковы вечной бессмертной печали.

- Очаровать
- Питаться кровью
- Отсутпить, чтобы замышлять снова

Вурдалак
Качества: группа
Свойства: Когти (к8 урон, 1 пробивающий, ближний, месиво); 10 ОЗ; броня 1
Инстинкт: есть

Голод. Голод, голод, голод. Отчаянный, преследующий, опустошающий желудок голод. Острые когти, чтобы рвать плоть, и зубы, чтобы крушить кость и высасывать мягкий костный мозг. Изрыгаемая ненависть и ревущий яростный гнев. Внезапность на искривлённых ногах. Живая плоть, ставшая слаще от запаха страха. Пиршество. Крестьянин или рыцарь, волшебник, мудрец, принц или священник — у всех из них мясо приятно на вкус.

- Отгрызть часть тела
- Обрести память съеденного

Драконокост
Качества: одиночка, гигантский
Свойства: укус (к10+3 урона, пробивание 3, дистанция, месиво); 20 ОЗ; броня 2
Инстинкт: служить

Мистики и чародеи расходятся во мнениях: является ли это создание истинной нежитью или всего лишь разновидностью голема, сделанного из особо редкого и богохульного материала? Это бледное существо изготовлено из костей, жил и чешуи мёртвого дракона. Крылатый, но неспособный летать, подобный дракону, но лишённый огня этого благородного существа, драконокост служит своему повелителю с извращённой преданностью. Их часто используют для нападения на крепости и башни других некромантов. Чтобы так исказить останки дракона, требуется действительно злая воля.

- Непреклонно атаковать

Драугр

Качества: орда, организованный
Особые качества: ледяное касание
Свойства: ржавый меч (к6+1 урон, ближний, расстояние); 7 ОЗ; броня 2
Инстинкт: отбирать у живых

В северных пределах мужчины и женщины в деревянных залах делятся историями о месте, куда отправляются после смерти благородно погибшие. Медовые чертоги на вершине небесной горы, где доблестные мужи ожидают последней битвы за мир. Это хорошее место. Место, куда мечтают попасть после смерти. А погибшие неблагородно? Воины, павшие от яда или погибшие трусливо? Что ж, те медовые залы открыты не для всех. Некоторые возвращаются назад, замерзшие, искажённые и движимые ревнивой яростью, чтобы вести вечную войну не против троллей и великанов, но с городами людей, которых они когда-то знали.

- Заморозить плоть
- Воззвать к недостойным мертвецам

Лич

Качества: одиночка, волшебный, разумный, осторожный, запасливый, искусственный
Волшебная сила (к10+3 урона, близкая дистанция, дальняя дистанция, игнорирует броню); 16 ОЗ; броня 5
Инстинкт: не-жить

В самом конце, чтобы отметить твои достижения, тебе вручают свиток и драгоценный медальон. Тогда меня называли верховным магистром ограждения. Для них, завистливых недоумков, я был стариком: слабым, морщинистым и слишком впавшим в маразм. Ученики, на губах которых ещё молоко не обсохло, уже называли себя Новым Советом. Меня от них тошнит, или, точнее тошнило бы, если бы я был ещё на это способен. Они сказали, что это была честь и меня будут помнить вечно. Это было словно слушать собственную эпитафию. Учитывая всё происшедшее, довольно уместно, не так ли?

У меня ушло десять лет, чтобы овладеть ритуалами, и ещё четыре, чтобы собрать материалы, и вы можете лицезреть плод моих трудов перед собой. Я существую. Я живу. Я увижу гибель этой эпохи и зарю следующей. Поверьте, то, что я сделаю, не доставит мне особого удовольствия, но, видите ли, я не могу позволить вам представлять угрозу моим исследованиям. Когда вы встретитесь со Смертью, передайте от меня привет.

- Применить идеальное заклинание смерти или уничтожения
- Начать ритуал или великое деяние
- Раскрыть приготовления или завершённый план

Мохрг

Качества: группа

Укус: (к8 урона, ближний); 10 ОЗ; броня 0
Инстинкт: нести хаос

Наказания за убийство невозможно избежать полностью. Ты можешь ускользнуть от слуг закона, убежать от угрызений совести и умереть толстым и счастливым в собственном особняке. Но когда твои прегрешения замечают сами боги, твоей удаче приходит конец и на свет появляется мохрг. Мохрг — это скелет, плоть, кожа и волосы которого истлели. Истлело всё, кроме кишок — их искажённые, узловатые кишки всё ещё свисают с их животов, хранимые магией и часто перекинутые, словно петля, вокруг их шей. Они не способны мыслить, но они страдают. Они убивают, неся хаос, и их души не способны обрести покой. Таково наказание: им — за совершённое преступление, нам — за то, что мы осмелились убивать друг друга. Боги жестоки, но боги и справедливы.

- Впасть в бешенство
- Добавить кишки к своей коллекции

Мумия
Качества: одиночка, божественная, накопитель
Свойства: удар (к10+2 урона, ближний); ОЗ 16; броня 1
Инстинкт: наслаждаться вечным покоем

Некоторые народы почитают мертвецов. Они не хоронят их в холодной земле и не поминают их уход. Они тратят недели, подготавливая священное тело к вечному отдыху. Храмы, пирамиды и огромные каменные склепы возводятся, чтобы стать их домом, и заполняются рабами, животными и золотом. За Чёрными Вратами лучше жить в роскоши, ведь так? Не соблазняйся этими сокровишами — о, мне знаком этот жадный взгляд! Послушай моего совета и не рискуй своей жизнью, ибо почетаемые мертвецы не любят, когда тревожат их покой. Воровство лишь навлечёт на тебя их гнев — не говори, что я тебя не предупреждал!

- Проклясть врага
- Опутать врага
- Восстать снова

Ночнокрыл
Качества: орда, скрытный
Особые качества: крылья
Свойства: когти (урон к6, ближний); 7 ОЗ; броня 1
Инстинкт: охотиться

Знатоки искусства некромантии говорят, что термин «нежить» относится не только к тем, кто жил, умер и вернулся назад, чтобы существовать в промежуточном состоянии. Это корректное название любого существа, чья сущность происходит из-за Чёрных Врат. Одним из таких существ, поддерживаемых негативным светом царства Смерти, является ночнокрыл. Ночнокрылы принимают облик массивных, тёмных крылатых созданий (часть которых напоминает летучих мышей, часть — стервятников, а часть — древних кожистых существ). Они путешествуют в хищных стаях, пикируя,

чтобы ободрать плоть со скота, лошадей и невезучих крестьян, нарушивших комендантский час. Всматривайся в ночное небо в поиске красных глаз. Прислушивайся, не звучит ли их визжащий зов. И молись богам, чтобы у тебя нашлось укрытие, пока они летят.

- Напасть из ночного неба
- Улететь с добычей

Отродье

Качества: одиночка, крупный, искуственный, ужасный
Особые качества: множество конечностей, голов и других частей тела
Свойства: Удар (к10+3 урона, ближний, дистанция, мощный); 20 ОЗ; броня 1
Инстинкт: обрывать жизни

Основу тела этих неповоротливых порождений чёрной магии составляют трупы, сшитые с трупами. Большая часть нежити создаётся, чтобы подчиняться — исполнять какую-либо обязанность, вроде возведения башни или несения стражи. Отродья являются исключением. Последний элемент ритуала, вдыхающего огонь в их нечестивые конечности, взывает к безграничной ярости. Отродью ведома лишь одна цель: разрывать и терзать жизнь, которой оно не может обладать. Многие из постигающих тёмные исскуства на своей шкуре познают самый важный факт об этих гигантах — отродье не признаёт никого своим хозяином.

- Разорвать плоть на части
- Вывалить гнилые кишки

Пожиратель душ

Качества: одиночка, крупный, разумный, накопитель
Свойства: крушащий удар (к10+3 урона, ближний, дистанция, мощный); 16 ОЗ; броня 1
Инстинкт: поглощать души

Большинство считает, что нежить питается плотью. Их нечистое существование подпитывается человеческой теплотой, кровью и тканями. Это справедливо для большей части неразумной нежити, оживлённой с помощью чёрной магии, но не для пожирателя душ. Когда особенно подлый человек (часто интриган или жрец-отступник) умирает страшной смертью, тёмные силы Подземелий могут вернуть ему подобие жизни. Пожиратель питается не плотью людей или эльфов — он поедает души. Он убивает с наслаждением, которое могут испытывать лишь разумные существа, и, в момент гибели жертвы глубоким вдохом тонущего человека поглощает душу. Что станет с душой, съеденной подобным сознанием? Никто не отваживается задать этот вопрос, страшась ответа.

- Проглотить или поймать душу умирающего
- Предложить сделку в обмен на пойманную душу

Полтергейст

Качества: одиночка, накопитель

Особые качества: нематериальный
Свойства: иссушающее касание (к10 урона, ближний), 12 ОЗ, броня 0
Инстинкт: прогонять живых из места

Сама Смерть не в силах разорвать узы, связывающие некоторых людей с любимым местом. Священник, чья преданность храму куда выше, чем богу; чиновник банковской гильдии, неспособный расстаться со своей сокровищницей; пьяница и его любимая таверна — каждый из них может стать великолепным полтергейстом. Ими движет не голод, как большинством нежити, но ревность. Боязнь того, что другой может полюбить их дом так же сильно, и изгонит их. Не в силах расстаться со своими владениями, эти невидимые духи скорее убьют кого-то, чем отправятся на вечный покой.

- Обернуть место обитания против вторгшегося
- Оживить окружение

Призрак

Качества: одиночка, коварный, пугающий
Свойства: призрачное касание (к6 урон, ближний, вытянутый), 1~~1~~6 ОЗ, броня 0
Особые качества: нематериальный
Инстинкт: внушать ужас

Каждый народ рассказывает эту историю одинаково. Ты живешь, любишь или ненавидишь, побеждаешь или терпишь неудачу, умираешь так, как тебе не нравится — и вот ты здесь, призрачный и полный разочарования, и чего там ещё. Некоторые люди, отважные и благородные, берут на себя долг находить мертвецов и помогать им отправиться на заслуженный покой. Чаще всего их можно встретить в тавернах за выпивкой в попытках забыть увиденный ужас, или безумно бубнящими в домах для умалишённых. Смерть оставляет отметку на живых, неважно, как с ней столкнешься.

- Показать ужасающую природу смерти
- Явиться в важном месте
- Предложить информацию с той стороны за свою цену

Призрачный волк

Качества: орда, организованный, разумный
Особые качества: теневая форма
Свойства: прыжок (к6+1, ближний, пробивание 1); 7 ОЗ; броня 1
Инстинкт: охотиться

Как и ночнокрыл, призрачный волк — существо, порождённое не нашим миром. Проскользнув через печати на Чёрных Вратах Смерти, эти духи принимают облик огромных гончих или тёмных волков, чтобы охотиться на живых ради развлечения. Хотя они и путешествуют в стаях, ведомых могучим вожаком, они обладают разумом, превосходящим обычный волчьий. Их дикая охота часто привлекает внимание разумной нежити — личей, вампиров и им подобных — которая заключает сделку с вожаком, чтобы вместе воплощать в жизнь тёмные замыслы. Прислушайся к лаю гончих Смерти, и молись, чтобы они выли не по твою душу.

- Окружить жертву
- Призвать на помощь стаю

Сигбен

Качества: орда, крупный, искусственный

Удар хвостом (к6+1 урона, ближний, расстояние); 11 ОЗ; броня 2

Особые качества: порождение вампира

Инстинкт: ужасать

Вампирская гончая с хвостом, бьющим как кнут! Эти уродливые слуги вампиров представляют собой голову крысы (или может быть, покрытого шерстью крокодила) на двух кривых ногах, с иссохшими и бесполезными крыльями, и длинным, напоминающим кнут хвостом с ядовитым шипом на конце. Глупые, мстительные и пакостливые сигбены устраивают полный разгром, если их выпустить из необычных глиняных сосудов, в которых они рождаются. Такое чудище способен полюбить лишь вампир.

- Отравить ударом хвоста
- Исполнить приказ вампира

Скелет

Качества: орда

Свойства: удар (к6 урона, ближний); 7 ОЗ, броня 1

Инстинкт: подражать жизни

Кости, кости, эти сухие кости.

- Повторять то, что делал при жизни
- Учуять тепло жизни
- Собраться заново из мелких костей

Тень

Качества: орда, крупная, волшебная, искусственная

Особые качества: теневая форма

Свойства: касание тени (урон к6+1, ближний, расстояние); 11 ОЗ; броня 4

Инстинкт: затемнять

Мы взываем к стихиям. Взываем к огню, вечно горящему. Взываем к воде, жизнь дарующей. Взываем к земле, твёрдо стоящей. Взываем к воздуху, вечно меняющемуся. Эти элементы мы чтим и восхваляем, но просим уйти. Стихия, которую мы призываем этой ночью, носит иное имя. Мы взываем к стихии Ночи. Тень, мы вызываем тебя! Посланец Смерти и чёрный убийца, служи нам. Прими нашу жертву и выполни наш приказ до рассвета!

- Погасить свет
- Породить другую тень из мертвеца

Зомби

Качества: орда
Свойства: укус (к6, ближний); 11 ОЗ; броня 1
Инстинкт: мозги!

Когда-нибудь и в Аду закончится место.

- Атаковать превосходящим числом
- Перерезать пути к отступлению
- Получить силу от мертвецов, породить новых зомби